

Pif

TOUT EN RÉCITS COMPLETS

GADGET

N° 109

le **Jardin**

FANTASTIQUE

pages 27 à 32

TOUT SUR LE JARDIN FANTAS- TIQUE !

LE "JARDIN FANTASTIQUE" ... un défi relevé !

Certains nous avaient lancé le défi : « ... après les pifises », après l'herbe magique, il n'est pas possible que vous nous présentiez une nouvelle fois de la vie dans le journal ! »

Le défi est relevé. L'extraordinaire gadget que nous vous offrons cette semaine va vous permettre une spectaculaire expérience...

Une plaquette de « terre miracle » ... un peu d'eau... et hop ! Instantanément, à vue d'œil, cette plaquette quintuple, sextuple, septuple de volume, donnant naissance au plus fertile des terrains qu'on puisse imaginer. Quelques graines de « plantes farouches » confiées à ce terrain et vous assistez, de nouveau, au miracle de la vie... Après les curiosités auxquelles nous vous avons habitués, il nous semblait presque banal de faire pousser de simples plantes. C'est pourquoi nous avons découvert parmi les merveilles de la flore, ces fantastiques plantes farouches. Une plante qui « bouge », qui « voit », qui se rétracte lorsque vous voulez la toucher : la « plante farouche ». Vous êtes sceptiques ?... Alors essayez immédiatement. Nous sommes certains que vous serez fiers de votre expérience. Et fiers de votre journal, le seul qui pouvait vous offrir un gadget aussi merveilleux.

Le Rédacteur en chef.

Georges Remy

LE MODE D'EMPLOI SUR LE JARDIN FANTASTIQUE EST EN PAGES 27 A 32.

De vous à nous <— de nous à vous

Michel Henard, de Paris :

« Je suis un vieux lecteur de « PIF » qui ne peut plus s'étonner de rien. Depuis le numéro 7, je collectionne les gadgets et si, au début, ils n'étaient pas tous sensationnels, depuis environ un an vous avez passé de véritables merveilles de la science. Seulement aujourd'hui, je me pose quelques questions à propos de ce Jardin Fantastique que vous annoncez dans le numéro 107. D'abord, porte-t-il bien son nom ? S'agit-il de plantes carnivores que vous allez mettre comme gadget ou d'un simple brin d'herbe (ce qui d'ailleurs ne serait pas si mal !). A propos de ce futur gadget, j'aimerais bien qu'il passe en une seule fois dans « PIF ». Une dernière question : qui

a dessiné le Jardin Fantastique dans le numéro 107 ? »

— Aujourd'hui, tu sais ! Le Jardin Fantastique porte bien son nom ! Comme tu l'espères, il passe en une seule fois dans « PIF » (comme tous les autres gadgets... d'ailleurs). Le dessin du Jardin Fantastique était dû à Raymond Poivet, le dessinateur des Pionniers de l'Espérance : qui pouvait le faire mieux que lui ?

VOUS aussi écrivez-nous à :

PIF

• De vous à nous •

126, rue La Fayette
PARIS (10^e), B.P. 77 X

LES ÉDITIONS VAILLANT

SIÈGE SOCIAL
RÉDACTION - ADMINISTRATION



126, rue
La Fayette
PARIS-10
Boîte postale
n° 77 X

Tél. 770-97-59
(7 lig. groupées)

C.C.P. 4620-25

TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent.



HERBOMADRAIRE

FRANCE ET COMMUNAUTÉ

3 mois : 32,50 F - 6 mois : 62 F
1 an : 110 F

ÉTRANGER

3 mois : 38 F - 6 mois : 73 F
1 an : 138 F

Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 1,50 F.

Adressez vos règlements :

LES ÉDITIONS VAILLANT

126, rue La Fayette,
Boîte Postale 77-X, PARIS 10^e
C.C.P. 4620-25

Prix de vente de l'exemplaire :
France : 2,50 F - Canada : 50 cents -
Suisse : 2,50 F S - Italie : 300 lire
Tous autres pays étrangers : 3 F F

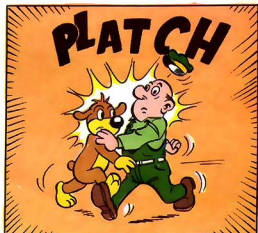
Ce NUMÉRO a été tiré
à 495 000 exemplaires.

PUBLICITÉ

AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ
187, quai de Valmy, PARIS-10^e
Tél. 205-97-28



demande à tous
ses lecteurs de
faire bon accueil
aux annonces publicitaires.



Vous allez comprendre!
regardez **CETTE STATUETTE!**



Elle représente une Reine d'Égypte, la femme du Pharaon Lakhreïme, de la dynastie des Tartah. Elle a été découverte dans la chambre funéraire d'une pyramide...



Hélas! Tartah-Lakhreïme avait, paraît-il, lancé une terrible malediction sur tous ceux qui oseraient porter la main sur cette statuette!



... Et depuis qu'elle a été retrouvée, elle ne cesse de faire des victimes et de provoquer des catastrophes!



Dîtes, patron! Je viens de remarquer dans le mur de soutien une lézarde qui n'y était pas ce matin...



L'eau ruisselle dans la cave! Vite! Appelez-moi l'entrepreneur!



Impossible, le téléphone est en panne!



Tout cela est bien difficile à croire... Et puis, si au moins cette statuette était convenablement emballée, vous pourriez la livrer sans y toucher!



Elle était enfermée dans un gros caisson plombé, étanche, pressurisé, verrouillé, climatisé et ignifuge. Malheureusement...

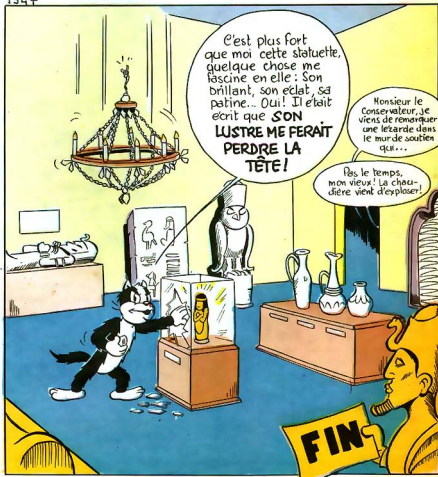


... Hier sur le port, lors du débarquement, le grutier a glissé, la drue a capoté, les poulies se sont emballées, le filin a claqué, tout s'est écroulé, et le caisson s'est écrabouillé!!!





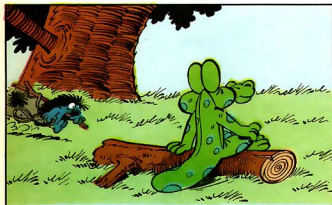






LA JUNGLE EN FOLIE

TEXTE GODARD DESSIN MIC DELINX



Toute la magie de WALT DISNEY, chez vous, pour toute la famille !

Pour la première fois, les plus célèbres films de Walt Disney en :

- * 4 VOLUMES
- * PLUS DE 1.000 PAGES
- * 64 HISTOIRES CAPTIVANTES

LE MONDE ENCHANTÉ DE WALT DISNEY

chez vous, en examen gratuit
pendant 10 jours, sans engagement.



PAYS DES MERVEILLES. Vous revivrez les merveilleuses aventures de Cendrillon, de Blanche Neige, de la Belle au Bois Dormant, de Pinocchio, du Vieux Petit Canard... et d'autres personnages inoubliables de Walt Disney; tous ressuscités pour vous. Des récits et des images aux couleurs éclatantes.



SECRETS DE LA NATURE. Voici des mondes vrais, plus captivants que tous les contes de fées. L'Afrique mystérieuse, le monde merveilleux des animaux, les miracles du désert... et bien d'autres histoires aussi étonnantes que passionnantes, toutes enrichies de splendides photographies en couleurs tirées des copies originales des films de Walt Disney.



HISTOIRES DU NOUVEAU MONDE. Voici des contes populaires, tels que les célèbres aventures de Davy Crockett... Des récits pleins de gaieté, comme ceux de la Vierge volante et de Donald à Disneyland... Des histoires pleines de tendresse, comme la Belle et le Clochard, Polyanne... Autant de récits enchanteurs qui vous rempliront de joie et de ravissement.



CONTES DE TOUS LES PAYS. Ils rassemblent 18 des plus adorables créations de Walt Disney, celles que vous avez tant aimées au cinéma et que vous avez vues et revues plusieurs fois : Alice au pays des Merveilles, Merlin l'Enchanteur, Les 101 Dalmatiens, Peter Pan, Bambi, Mary Poppins, Robin des Bois...

DISPONIBLE UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE
Par autorisation spéciale de Walt Disney

ENFIN, vous pouvez maintenant, chez vous et pour toujours, vous laisser charmer et envouter par le plus grand conteur de notre temps. Et des plus célèbres films de Walt Disney viennent, en effet, d'être réunis dans cette immortelle collection pour la plus grande joie de toute votre famille. Cette collection de toute beauté comprend 4 magnifiques volumes - plus de 1.000 pages, toutes illustrées en pleines couleurs - présentés dans un joli coffret protecteur. Ce trésor est le cadeau idéal pour tous ceux qui sont et veulent rester jeunes de cœur. Il fera la joie de tous, enfants, petits et grands, parents et grands-parents. Et vous pouvez le recevoir chez vous pendant 10 jours, absolument GRATUITEMENT, pour pouvoir l'apprécier en toute tranquillité et sans aucune obligation d'achat. Mais attention, cette merveilleuse collection est uniquement disponible par correspondance. Aussi, découpez vite le coupon à droite et postez-le aujourd'hui même.

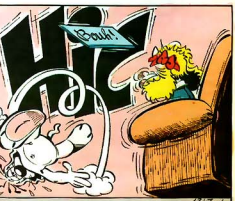
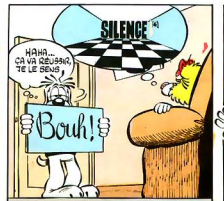
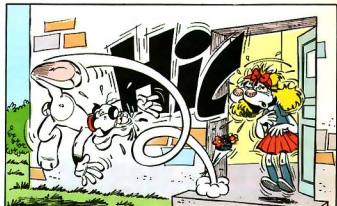
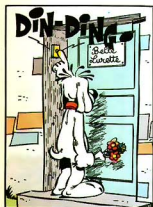


Bon-réponse à découper et à adresser à
Le Livre de Paris - B.P. 56 - 92-Bagneux

Veuillez m'adresser LE MONDE ENCHANTE DE WALT DISNEY pour un examen gratuit de 10 jours, sans aucune obligation d'achat. Si au bout de 10 jours je décide de garder cette magnifique collection, il me suffira d'envoyer à mensuaités de seulement 23 F, port inclus, (soit au total 92 F) ou 1 seul versement de 80 F (+ 6,30 F de frais d'expédition).

NOM (en majuscules)			
PRENOM	SIGNATURE (Signature des parents pour les mineurs)		
ADRESSE			
NO DEPT	LOCALITE	PF 3	

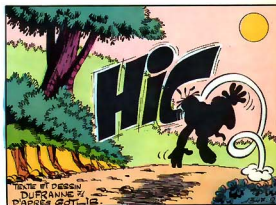
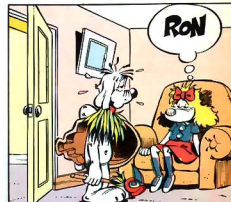
FAI-LURON



(A) SILENCE PROFOND.

...OU LA JOIE DE VIVRE

SCÉNARIO
GOTLIB
DESSINS
DUFRAÑNE
GOTLIB



NESTOR

veut voir



le PRINTEMPS

DIMANCHE 21 MARS.
C'EST LE PRINTEMPS
HE HE...



LE SOLEIL



LES FLEURS



LES OISEAUX



LA POÉSIE



**LE RENOUVEAU
DE LA NATURE**



**ET JE SOIS
ENCORE LÀ !?**



HO!



EN VILLE,
ON NE VOIT PAS
LE PRINTEMPS



**VITE À LA
CAMPAGNE !**



**HUM,
LE SOLEIL
S'EST
GACHÉ !**



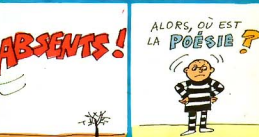
**LES FLEURS
NE SONT PAS
ARRIVÉES**



**PAS LE
MOINDRE
BOURGEON**



**LES OISEAUX SONT
ABSENTS !**



**ALORS, OÙ EST
LA POÉSIE ?**



JE VAIS CHERCHER
LE **RENOUVEAU**
UN PEU PLUS LOIN.



**LE PRINTEMPS
S'EST PEUT-ÊTRE
ÉVADÉ ?!**



PARDON MONSIEUR,
VOUS N'AURIEZ PAS
VU LE PRINTEMPS ?

JE L'ATTENDS



EST-CE
QU'IL DOIT
ARRIVER
PROBABLE !



IL A DU TRAVAIL
DANS LE MIDI,
IL LUI FAUT DU TEMPS
POUR REMONTER



JE VAIS
L'ATTENDRE



DES FOIS, IL EST
EN RETARD



VOUS RISQUEZ
D'ATTRAPER
FROID



ON NE PEUT
COMPTER
SUR RIEN



TIENS-TIENS !
JE TE
CHERCHAIS

PRISON



VOUS FERIEZ
MIEUX DE
CHERCHER
LE PRINTEMPS



C'EST LÀ...
DIMANCHÉ
ET RAMENEZ-LE ICI



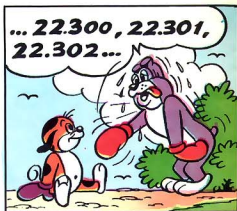
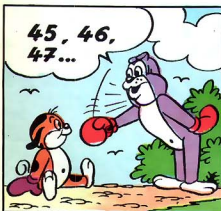
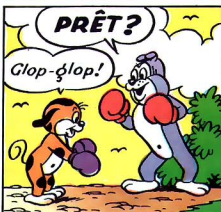
ON NE PEUT MÊME PAS
SE FIER AU
CALENDRIER



PIFOU...

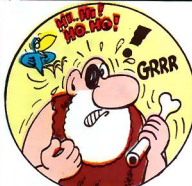
Scénario et dessins de MAS

KO. TECHNIQUE





OUILLE! MAIS CA PIQUE!





La collection "Le Monde Merveilleux de Walt Disney" vous attend chez Esso

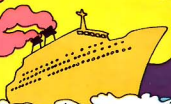
Voyager en compagnie de Mickey, de Pluto, de Bambi?... C'est tout de même plus agréable, vous ne trouvez pas ? Surtout pour vos jeunes passagers. Amusez-les, les kilomètres leur paraîtront plus courts. Voilà comment : Arrêtez-vous à une station Esso. Faites un plein (20 litres minimum), ou achetez un bidon d'huile Unifilo, ou encore, faites un shopping de 20 F d'articles Esso Shop. Et vous recevrez gratuitement un personnage en volume de Walt Disney, plein de vie et de couleurs. Où va-t-il habiter ? Dans un village merveilleux en carton pré-découpé, remis, lui aussi, gratuitement. Vos enfants auront beaucoup de plaisir à le monter. Ils sont 16 personnages en tout qui ne demandent qu'à vivre dans ce village. Chaque fois que vous vous arrêtez dans une station Esso, vous recevrez, bien sûr, un nouveau personnage.

Esso. Tout pour vous rendre la « Route Heureuse ».



PARS SUR CE GRAND PAQUEBOT DANS LES PAYS LOINTAINS

15 jours d'aventures passionnantes
que tu vivras toi-même



5 CROISIÈRES

de 15 jours pour 4 personnes
à gagner au Grand Jeu
FERMIERS RÉUNIS

5 grands voyages
à la Martinique...
aux Caraïbes...
en Méditerranée...
aux Canaries...
aux Îles Grecques...



CHACQUE GAGNANT PARTIRA AVEC SA FAMILLE,
COMME NICOLAS...



COMME LUI, TU DÉCOUVRIRAS
EN ROUTE LES MILLE SECRETS D'UN
GRAND PAQUEBOT.



NICOLAS VOIT LE CAPITAINE DIRIGER LE NAVIRE
SUR LA PASSERELLE DE COMMANDEMENT...



CAP AU SUD -
SUD-OUEST TOUTE !

IL VISITE LA SALLE DES MACHINES...



QUE C'EST GRAND !

PRESSION NORMALE,
5000 TOURS
AUX TURBINES...

IL SE FAIT DES AMIS...



ON SE BAIGNE D'ABORD, NICOLAS ?
OU ON FAIT UNE PARTIE
DE TENNIS ?

ON BOIT DÉJÀ
UNE ORANGADE,
ON VERRA
APRÈS !

DU BASTINGLAGE, IL GUETTE
L'APPROCHE DE LA CÔTE...



TERRE
DROIT DEVANT !

AU COURS DU VOYAGE, LE PAQUEBOT FAIT PLUSIEURS
FOIS ESCALE DANS DES PAYS MERVEILLEUX...



REGARDE NICOLAS
DES COCOTIERS...

COMME NICOLAS, JOUE AU
GRAND JEU **FERMIERS RÉUNIS**
POUR GAGNER CETTE CROISIÈRE
DE 15 JOURS DANS LES PAYS
LOINTAINS...
TU AURAS
PLEIN DE
SOUVENIRS
EXTRAORDINAIRES
À RACONTER
À TES AMIS...



UNIPRO

C'EST UN CONCOURS
FACILE ET AMUSANT,
EN PLUS DES CROISIÈRES
TU PEUX GAGNER
UN DES 1000
VÉLOS PLIANTS...



POUR JOUER,
IL SUFFIT D'AVOIR
UN BULLETIN
COMME CELUI -CI.
TU LE TROUVERAS
SUR LES BONS FROMAGES
FERMIERS RÉUNIS :
PORT SALUT
COULONNIERS ROITELET
ROYAL LUXE
PONT L'ÉVÊQUE RENOMMÉE
PORT FLEURI.

GAGNEZ
5 CROISIÈRES
POUR 4 PERSONNES



Jeu de la
MARTINIQUE

DEMANDE - LES
VITE À TA MAMAN
POUR POUVOIR
PARTIR SUR LE
PAQUEBOT !



LOUP-NOIR

LE MENEUR DE HARDE

TU ES TRISTE, PETIT FRÈRE... LA PRAIRIE DES SIOUX TE MANQUE.

LOUP-NOIR ET PETIT-NUAGE SONT LES HÔTES DU VIEUX KACINA, CHEF DE LA TRIBU APACHE DES COLORADOS... MAIS DANS LES MONTAGNES BLANCHES, LES VIVRES ET LE SIBIER SONT RARES...

CE JOUR-LÀ, LES CHASSEURS ÉTAIENT PARTIS PAR ÉQUIPES DE DEUX HOMMES.

Scénario : J. OLLIVIER
Dessins : KLINE

© M. VAILLANT Paris

PETIT-NUAGE SOUPIRA :
ILS T'ATTENDENT TOUS AU SAUT-DU-CREEK, LOUP-NOIR... LE SACHEM PIED BRÛLÉ, LES GUERRIERS ET AUSSI LA GERBOISE.

ECOUTE-MOI BIEN, PETIT-NUAGE... J'Y PENSE AUSSI... NOUS RETOURNERONS AU SAUT-DU-CREEK.

MAIS J'AI PROMIS AU CHEF KACINA DE RESTER ICI JUSQU'À LA FÊTE DU JEUNE MAIS... MA MÈRE APACHE ÉTAIT LA SŒUR DU VIEUX KACINA.

YEEH TOPEE, NOUS Y SOMMES.

QUELQUES JOURS AUPARAVANT, LOUP-NOIR AVAIT RELEVÉ DANS LA HAUTE VALLÉE DES TRACES RÉCENTES DE CHEVRES SAUVAGES... AUJOURD'HUI, LA CHANCE SERAIT PEUT-ÊTRE AVEC LUI.

LE GRAND MÂLE
MÈNE LA HARDE ...
C'EST UN VIEUX
RUGE, DIFFICILE
À APPROCHER...

LA HARDE ÉTAIT LÀ, DANS LE
CREUX DE LA VALLÉE OÙ
COURAIT UN MINCE TORRENT...
ELLE NE COMPTAIT PAS
MOINS DE DIX CHÈVRES.

© M. VAILLANT Paris

IL Y A BEAUCOUP
DE VIANDE,
GRAND FRÈRE.

OUI ET DANS CES
MONTAGNES C'EST
UNE AUBAINE.

PAR CHANCE, ILS AVAIENT LE VENT CONTRE EUX.

IL FAUT QUE
J'APPROCHE LE BOUC.
PETIT-NUAGE.
IL FAUT QUE MA
FLÛCHE LE
FRAPPE À MORT.

TU RESTES ICI AVEC
TOPEE, PETIT FRÈRE...
JE RUGIRAI AVEC LE
GRAND BOUC ...
JE SERAI
PATIENT
COMME LE
SERPENT
QUI
RAMPE.

LE CHEF DE HARDE
MORT, IL SERAIT
AISE DE PISTER
LES CHÈVRES...
LES CHASSEURS
APACHES SAURAIENT
BIEN LES CERNER
DANS QUELQUE
DÉFILE OU LES
ACCULER SUR
UNE FALAÏSE.

IMMOBILE SUR UN ROCHER,
LE BOUC VÉILLAIT SUR SA
HARDE. L'AILLANT DE TEMPS
EN TEMPS LE VENT À
PETITS COUPS.

LOUP-NOIR SE COULA ENTRE LES ROCHERS... IL POURRAIT
APPROCHER LE MÂLE JUSQU'À VINGT-CINQ PAS...

S'IL N'A PAS
SENTI AVANT
MON ODEUR.

PETIT-NUAGE NE POUVAIT SUIVRE L'AVANCE DE LOUP-NOIR DANS LES ENTASSEMENTS DE ROCHERS.

LE GRAND-PÈRE
SE FAIT INVISIBLE
COMME LE RENARD
DANS LA
PRAIRIE.



© M. VALLANT Paris

C'ÉTAIENT LÀ DEUX CHASSEURS NAVAHO...
DEPUIS TROIS JOURS, ILS SUIVAIENT LA
HARDE... UNE ÉPIDÉMIE AVAIT
DÉCIMÉ LEUR TRIBU, ET FAIT
D'EUX DES ERRANTS.



ET TOUT À COUP, IL VIT DEUX HOMMES SUR L'AUTRE VERSANT.



EUX AUSSI
SONT SUR
LA PISTE !

LES CHÈVRES SAUVAGES
BROUTAIENT L'HERBE. LE GRAND
MÂLE, DRESSÉ SUR LA ROCHE,
NE BOUGEAIT PAS PLUS
QU'UNE PIERRE.



POSÉMENT,
LOUP-NOIR
BANDA SON
ARC... LA
FLÈCHE
FRAPPERAIT
LE BOUC
AU CŒUR.



AU MÊME MOMENT LES DEUX NAVAHO SE DRESSAIENT...



UNE FRACTION DE SECONDE AVANT CELLE DU SIOUX, LES FLÈCHES
NAVAHO SIFFLÈRENT
DANS L'AIR SURCHAUFFÉ.



LE BOUC AVAIT BONDÉ
COMME UN RESSORT...
UNE FLÈCHE LUI
PÉRÇA LA CUISSE.





NAVAHOS!

Oooo



HEE WEEE YAAA!!!

PETIT-NUAGE SE
DRESSA SUR L'ARÊTE.
QU'IMPORTAIT LA
HARPE POURVU QUE
L'OUF-NOIR FUT
SAUVÉ.

© M. VAILLANT Paris



MAIGRÉ SA BLESSURE, LE
GRAND BOUC ENSANGLANTÉ
S'ÉLANÇAIT EN AVANT DU
TROUPEAU AFFOLÉ
DES CHÈVRES...



LES NAVAHO, CONVAINCUS D'AVOIR
AFFAIRE À TOUT UNE TRIBU D'APACHES
SE REPLIAIENT VERS LA CRÊTE.



GRAND-FRÈRE, D'AUTRES
CHASSEMENTAIS SUR LA
PISTE DES CHÈVRES.



J'AI VU...DES
NAVAHOS...CES
COYOTES DE LA
MONTAGNE
M'ONT FAIT
MANQUER
LE BIGHORN (1)

(1) MOUFON AMÉRICAIN.



LA HARPE DES CHÈVRES, QUE MENAIT LE GRAND MÂLE BLESSÉ, FUYAIT
VERS LA BASSE VALLÉE...



PETIT-NUAGE IL FAUT
AUXETER LES COLORADOS...
LE BOUC LAISSERA
DERRIÈRE LUI UNE
PISTE DE SANG.

PETIT-NIAGE COURUT JUSQU'AU VILLAGE DES WICKETUPS.

O-HOO... OOOH !
LOUP-NOIR POURSUIT
DES CHÈVRES
SAUVAGES !



(4) HUTTES APICHES.



LE CHEF COLORADO DÉCIDA AUSSIÔT DE REGROUPEUR TOUS SES CHASSEURS.



LE TAMBOUR RÉVEILLA LES ÉCHOS DES MONTAGNES BLANCHES. IL RAPPELAIT AU VILLAGE, LES HOMMES PARTIS À LA RECHERCHE DU GIBIER.



LOUP-NOIR LANÇAIT LA CHASSE... DE SA MÈRE APICHE, IL TENAIT LE SENS DE LA PISTE... LE BOUC BLESSÉ LAISSAIT DERRIÈRE LUI DES GOUTTES DE SANG.



LES COLORADOS SERAIENT VITE ALERTÉS... ILS SAURAIENT LE RETROUVER DANS LES MONTAGNES BLANCHES... IL S'ÉLANÇA EN TROTTEJANT, TOPEE SUR LES TALONS.



LE MÂLE MENAIT LA HARDE VERS LA RÉGION LA PLUS SAUVAGE DE LA MESA-VERDE... LES DEUX PLUS VIEILLES CHEVRES FERMAIENT LA MARCHÉ.



© M. VAILLANT Paris

LE SOLEIL ÉTAIT DÉJÀ HAUT DANS LE CIEL... IL Y AVAIT DES HEURES QUE LOUP-NOIR MENAIT LA CHASSE...

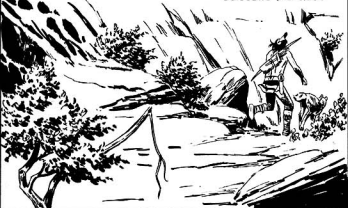


YÉÉÉ, TOPEE !
LE GRAND BOUC
EST UN LUTTEUR !

IL ALLAIT SANS HÉSITER, SUIVANT DES PISTES ANCIENNES, SECOUVANT DE TEMPS À AUTRE SA PATTE QUI S'ENGOURDISsait...



IL JALONNAIT SA MARCHÉ EN BRISANT DES BRANCHES SUR LES BUISSONS D'ÉPINEUX.



LE SOLEIL SE COUCHA DERRIÈRE LA MESA-VERDE.



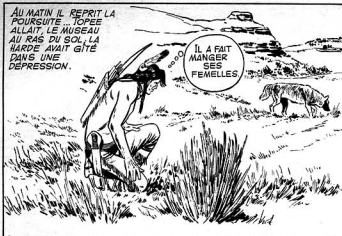
SHOO 'TOPEE !
LA NUIT EST LÀ ET
LE BOUC VA CHERCHER
UN CREUX HERBEUX
POUR LA HARPE.



LES
CHASSEURS
DE KACHINA
SAURONT
LIRE
LES
SIGNES !

ET DANS LA NUIT
PLEINE D'ÉTOILES,
LOUP-NOIR,
DEMEURA LÀ,
PENSANT AU
GRAND MÂLE
BLESSÉ.



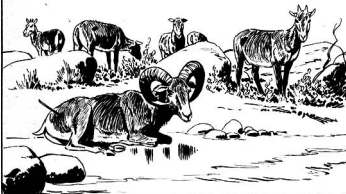


POUR LES CHASSEURS, LA PEINE ET LE TEMPS NE COMPTENT PAS ...
LOUP-NOIR PRT LEUR TÊTE ...



© M. YARLANT Paris

À PRÉSENT, LE MÂLE POUVAIT PRENDRE DU REPOS ... IL AVAIT MENÉ
SES CHEVRES LÀ OÙ IL VOULAIT ... LA FAILLE ÉTAIT
PROFONDE ET ABRIÉE ...



LE LENDEMAIN, TOPEE CONDUISIT
LES CHASSEURS À LA VALLÉE
DES CHEVRES ... LE VIEUX
KACINA SENTAIT FLUER EN
SON SANG L'ARDEUR
D'AUTREFOIS.

LA CHASSE
SERA BELLE ... IL Y
A BEAUCOUP
DE VIANDE.



DÉJÀ KACINA
DONNAIT LES
ORDRES ...

NOUS ALLONS NOUS SÉPARER
EN DEUX GROUPES DE FAÇON
À ENFERMER LES CHEVRES ...
LE MÂLE N'A PAS
DONNÉ
L'ÉVEIL.



LE GRAND BOUC
ARRIVE À LA FIN DU
VOYAGE ... D'EMAIN,
SANS
POUTE.

IL VIVAIT DANS UNE SORTE DE SOMNOLENCE. LE MONDRE MOUVEMENT
LE FAISAIT SOUFFRIR.
SES NARINES ÉTAIENT
À LA FOIS CHAUDES
ET SÈCHES.



IL NE BONDIRA
PLUS, EN AVANT
DE LA
HARDE !

LOUP-NOIR N'AVAIT
D'ŒUX QUE POUR LE
BOUC APPARU
PRÈS DU CREEK.



LOUP-NOIR, PETIT-MIAGE ET TROIS COLORADOS REMONTÈRENT
LE CREEK.

LE BOUC
EST BIEN
MAL POUR NE
PAS NOUS
AVOIR ÉVITÉ.



LES CHÈVRES, DE LEURS LANGUES RÂPEUSES,
ARRACHAIENT LES BRANCHES FEILLUES ...
L'AIR ÉTAIT IMMOBILE COMME LA
SURFACE D'UNE MARE .



© M. VAILLANT Paris

KACINÀ ET SES CHASSEURS PROGRESSAIENT
SUR L'AUTRE PENTE... LA HARDE ÉTAIT
PRISE DANS UNE SORTE DE POCHÉ ...



LE VIEUX CHEF BITA
CONTRE UNE RACINE...
LA PIERRAILLE ROULA
SOUS SES MOCCASSINS.

LE BOUC SE DRESSA SUR-
TROIS PATTES, LA TÊTE
LEVÉE, LES NARINES
PALPITANTES...



LES LONGUES FLÈCHES SIFFLÈRENT... C'ÉTAIT MAINTENANT OU JAMAIS ...



LE GIBIER ÉTAIT RARE ET LA VIANDE, C'ÉTAIT LA VIE ...
LES CHÈVRES, PRISES AU PIÈGE, TOMBAIENT
SOUS LES FLÈCHES PRÉCISES.



LE GRAND MENEUR DE HARDE SEMBLAIT AVOIR REPRIS TOUTE SA VITALITÉ...
UN BOND PRODIGIEUX LE JETA HORS DU CERCLE DE MORT...

IL APPARTENAIT À LOUP-NOIR DE LUI PORTER
LE COUP FATAL.

TUE
LE
BOUC
SIOUX !

FRAPPE,
GRAND-
FRÈRE,
FRAPPE !



© M. VAILLANT Paris

IL NE POUVAIT SE RÉSOUDRE À
LÂCHER LA FLÈCHE.

ON NE TUE
PAS LE
GUERRIER
COURAGEUX,
IL A UN CŒUR
DE FER.



SHOO,
TOPEE,
SHOO!!

IL RETENAIT LE LOUP QUI S'ÉLANÇAIT.



LOUP-NOIR TIRA LA FLÈCHE VERS
LE CIEL COMME S'IL SALUAIT LA
FUIITE DU MÊNEUR DE HARDE.

GRAND-
FRÈRE
??



UN JOUR TU COMPRENDRAS,
PETIT-FRÈRE QU'AND TU AURAS
BEAUCOUP CHASSÉ... IL EXISTE
DES BÊTES QU'ON NE PEUT PAS
ABATTRE... MÊME SI LA
FAIM-AUX-LONGUES-DENTS
RÔDE AUTOUR DES
HOMMES.



LE GRAND MÂLE
MUTILÉ S'ÉLOIGNAIT
SUR TROIS PATTES
EN FAISANT VOLER
LA PIERRAILLE.

IL MOURRA LIBRE QUELQUE
PART DANS LES MONTAGNES-
BLANCHES. JE N'AI PAS
VOULU LUI VOLER SA MORT.



FIN 10



**LA PLANTE
FAROUCHE**

**LA TERRE
MIRACLE**

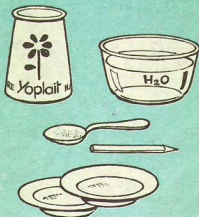
LE JARDIN FANTASTIQUE

Parmi toutes les histoires fabuleuses que racontaient les conquistadores portugais de Pedro Alvarez à leur retour du Brésil, il en est une qui émerveillait leurs contemporains :

En effet, les plantes des savanes qu'ils avaient traversées, se prosternaient humblement vers le sol dès qu'elles entendaient le pas de leurs chevaux.

C'était un phénomène difficile à imaginer. Même de nos jours, la plante farouche reste mystérieuse...

IL VOUS FAUT



1. Un pot à yaourt, Yoplait par exemple.
2. De l'eau.
3. Une cuiller à café.
4. Deux soucoupes.
5. Un crayon à papier.

SEMEZ LES GRAINES DE VOTRE PLANTE FAROUCHE



1. Découpez le haut de votre sachet de graines. Il contient une dizaine de graines.

PRÉPAREZ VOTRE TERRE MIRACLE



1. Prenez le pot à yaourt Yoplait.
2. Placez au fond la pastille de « terre miracle ».
3. Remplissez d'eau jusqu'au bord. Après quelques secondes, la « terre miracle » augmente jusqu'à prendre 7 fois son volume.
4. Egouttez l'eau qui reste au fond du pot.
5. Il est indispensable de percer au fond du pot un trou large de 1 cm environ.

ATTENTION : Placez votre pot à yaourt sur une soucoupe pour éviter toute fuite d'eau intempestive.

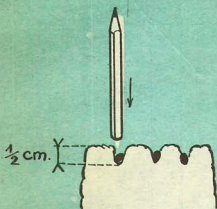


2. Déposez avec soin, sur une soucoupe, 4 ou 5 de ces graines.



3. Prenez délicatement les graines une à une et répartissez-les à la surface de la terre. Elles ne doivent pas se toucher.

PRÉPAREZ LA NAISSANCE DE VOTRE PLANTE FAROUCHE



4. A l'aide du gros bout du crayon, appuyez sur chacune d'elles de façon à les enfoncer dans la terre à une profondeur d'un demi-centimètre environ.



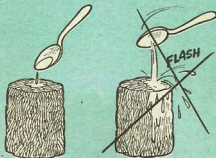
5. Faites tomber au fond de chaque trou ainsi creusé un peu de terre, afin que les semences soient bien recouvertes, puis tassez légèrement, du bout des doigts.



1. Chaque jour, versez avec précaution sur votre « terre miracle » une bonne cuillerée à café d'eau : l'eau doit pénétrer dans votre terre sans ruisseler.

ATTENTION :

La température idéale avant la naissance de la plante est entre 18 et 20° (la température normale d'une pièce d'habitation).



2. De la régularité de l'arrosage dépendra la naissance de votre plante farouche. Dans huit ou dix jours, les premières plantules vont apparaître.

VOTRE PLANTE FAROUCHE EST NÉE

1. Dès que les premières feuilles apparaissent, placez votre culture près d'une fenêtre.
2. Ces premières feuilles ne sont pas sensibles. C'est 10 jours plus tard qu'apparaîtront les « vraies » feuilles.
3. Continuez d'arroser régulièrement et de plus en plus au fur et à mesure de la croissance des plantes.
4. Dès que les feuilles atteindront 2 à 3 cm de longueur... alors, le fantastique phénomène commencera.
5. Sans brusquerie, approchez un doigt d'une feuille, jusqu'à la toucher : d'un mouvement vif elle s'écarte, se replie sur elle-même.
6. Otez votre doigt : la feuille, lentement, reprend sa forme épanouie.

Vous assistez enfin à ce prodige de la nature : une plante qui vit, une plante qui bouge, qui fuit votre présence ! une plante douée de sensibilité !



Quatre questions...

1

Qu'est-ce que la « terre miracle » ?

Cette terre miracle est une tourbe spécialement préparée et enrichie d'engrais et de sels minéraux, elle seule vous permet d'assurer à votre plante farouche une végétation vigoureuse.

Elle est contenue dans un filet de matière plastique très fin qui l'empêche de s'effriter.

2

Sur mon sachet de graines, il est écrit « sensitive » et non pas plante farouche ?

C'est à cause de son comportement inhabituel que les botanistes l'ont appelée SENSITIVE. Ils reconnaissent en elle un membre de la grande famille des LEGUMINEUSES. (celle du pois, du haricot, de l'acacia...)

Ils la nomment également MIMOSA PUDICA.

3

Ma plante farouche a déjà deux feuilles mais celles-ci ne bougent pas !

Ce ne sont pas vraiment des feuilles, ce ne sont que les « cotylédons » qui contiennent les réserves nutritives nécessaires à la germination de votre plante farouche. Il vous faut attendre encore un peu pour voir apparaître les vraies feuilles.

4

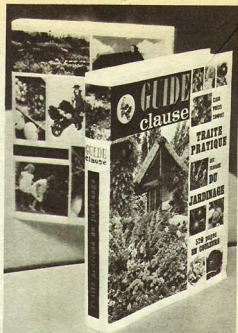
Ma plante farouche a une dizaine de centimètres de hauteur et le pot de yaourt qui la contient me paraît bien petit maintenant !
De plus, votre plante farouche a très certainement épuisé les substances nutritives qui étaient contenues dans la terre miracle et il est temps, en effet, de la changer de pot.

— Procurez-vous chez un fleuriste ou un grainetier, un pot à fleurs de 11 à 12 centimètres de diamètre et du terreau pour plantes vertes.

Après avoir rempli le pot de terreau non tassé, plantez la motte de terre miracle au centre en l'enterrant complètement.

Vous pouvez éventuellement semer les graines qui restent dans votre sachet, autour de votre plante farouche, celle-ci ne pourra qu'en devenir plus belle.

Continuez à arroser votre plante farouche régulièrement. Vous serez certain, ainsi, de la conserver encore pendant de longs mois.



GUIDE clause

Le monde végétal, que vous abordez en semant vos Sensitive, est une source inépuisable d'émerveillement. Le GUIDE CLAUSE, traité pratique de jardinage, présente des centaines d'autres plantes utiles, belles ou curieuses. Par le texte et par l'image, il décrit sans mots techniques tout ce qu'il faut savoir pour les cultiver avec succès. Si vos parents possèdent un jardin, signalez-leur cette encyclopédie de 528 pages, richement illustrée, entièrement imprimée en couleurs et qui ne coûte pourtant que 26 F ! Retenez aussi que le Guide Clause sera un cadeau apprécié par les amateurs de jardinage au moment de la Fête des Mères et de celle des Pères... Retournez vite le coupon ci-dessous aux :

Graines d'élite Clause, 91-Brétigny-sur-Orge. Vous recevrez des renseignements détaillés sur le Guide Clause et, EN CADEAU POUR VOUS, une très intéressante documentation illustrée en couleurs sur la culture des fleurs.

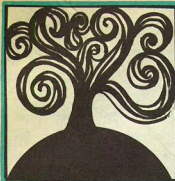
Veillez m'adresser gratuitement votre documentation en couleurs, ainsi que mon cadeau personnel.

NOM Prénom

n° rue

Dép. n° Ville

La surface de mon jardin est de m².



Le secret de la plante farouche

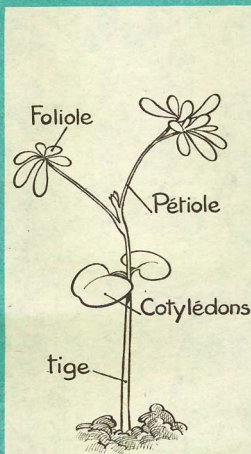
On constate que, dès leur plus jeune âge, les feuilles de la plante farouche sont douées de mouvements spontanés dès qu'elles sont frolées du bout du doigt ou si l'on approche une source de chaleur. Bien des savants ont tenté de comprendre comment la plante farouche était capable d'exécuter ces mouvements dont l'exclusivité semble réservée au monde animal. Les recherches ont permis d'expliquer une partie de ce curieux phénomène... Mais une partie seulement.

Un secret expliqué

On sait maintenant que l'organe moteur qui anime les folioles (les petites feuilles de votre plante farouche) ont un petit renflement que l'on observe aisément à la base du « pétiole » (petite tige qui relie les folioles à la tige). En temps ordinaire, le renflement laisse passer librement la sève dont la pression tient le feuillage déployé.

Sous l'influence d'une excitation, ce ganglion coupe le circuit de la sève, celle-ci ne passe plus et au contraire reflue dans la tige de la plante farouche.

N'étant plus maintenues « sous pression », les feuilles s'affaissent en s'articulant autour de cette sorte de charnière que constitue leur point d'attache.



Un secret inexplicable

Voilà donc le phénomène mécaniquement expliqué... mais ce qui ne l'est pas, c'est la façon dont il est commandé :

Pourquoi les plantes farouches se replient-elles ? Les plus subtiles dissections n'ont pas permis de découvrir quelque chose qui ressemble aux nerfs, qui jouent ce rôle chez les animaux.

Est-ce un courant électrique qui parcourt la plante ou est-ce la composition chimique de la sève qui se trouve modifiée pour provoquer la fermeture de la vanne ?

Cela c'est le secret de la plante farouche.

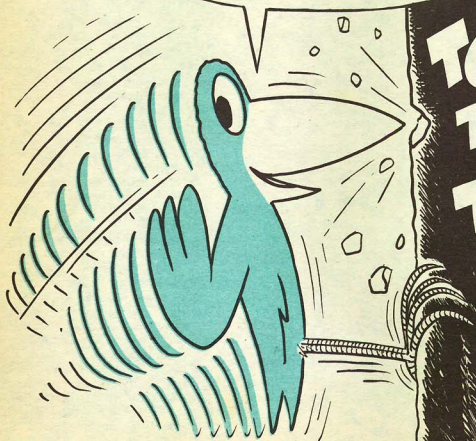
Peut-être le découvrirez-vous en observant à votre tour celle que vous allez faire pousser vous-même, grâce aux graines que PIF vous offre !



**JE SUIS LE GADGET
DE LA SEMAINE PROCHAINE
(UN GADGET ANIMÉ)**

... ET JE M'APPELLE LE

PIC-COUÏK



**TCHOK
TCHOK
TCHOK**

SCÉNARIO de
Roger LECUREUX
DESSIN d'
André CHÉRET

Le tueur de mammoth

LE FILS DE CRAO, CHARGÉ PAR UN GRAND MAMMOUTH, AVAIT COMMIS LA FAUTE DE SE RÉFUGIER SUR UN ARBRE ISOLÉ... IL ÉTAIT MAINTENANT À LA MERCI DU MONSTRE DONT LA TROMPE FOUETTAIT FURIEUSEMENT LES BASSES BRANCHES.

RAHAN
AURAÏT DÛ
FUIR JUSQU'À
LA FORÊT!
"DEUX-DENTS" VA
DÉRACINER
L'ARBRE!

CHACUN COUP DE
BOUTOIR DU MAM-
MOUTH EBRANLAIT
DANGEREUSEMENT
LE TRONC ET DES
RACINES JAILLIS-
SAIENT DÉJÀ DU
SOL.



DIETOURNANT SA COLERE
CONTRE CE CHASSEUR
INCONNU, LE MONSTRE
LE CHARGEAIT LOURDE-
MENT... L'HOMME HURLA
UN DEFI HAINIEUX ET
S'ENFUIT VERS LA FORET...



© M. YARLANT Paris



LE CHASSEUR, QUI VENAIT
D'ATTEINDRE LES EPAIS
TAILLIS, AURAIT PU Y DIS-
PARAITRE, MAIS IL ATTENDAIT
QUE LE MAMMOUTH FUT TOUT
PRES DE LUI POUR RE-
PRENDRE SA COURSE!



L'HOMME SE RUAIT
MAINTENANT DANS
UNE CLAIRIERE...

RAHAN LE VIT
COURIR AGI-
LEMENT SUR
UN TRONC DE
BAMBOU COU-
CHE SUR DES
HERBES...
DES HERBES
QUI N'AVAIENT
PAS LA MEME
TEINTE QU'A-
LENTOUR.





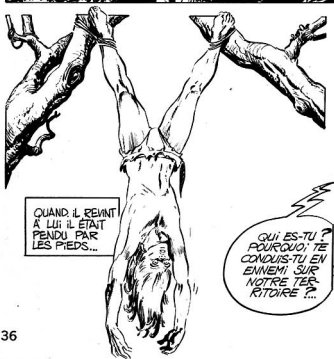
UN INSTANT PLUS
TARD, LE GRAND
MAMMOUTH CULBU-
TAIT DANS LA
FOSSE QUE DIS-
SIMULAIT CE TAPIS
D'HERBES, SANS
PLUS SE SOUCIER
DU MONSTRE, LE
CHASSEUR DIS-
PARUT DANS
LES FOURRES...

LES CLAMEURS
QUI S'ÉLEVAIENT
TOUTES PROCHES,
EXPLIQUAIENT
PEUT-ÊTRE SA
FUITE...?

MAIS POUR-
QUOI UN CHAS-
SEUR AUSSI COU-
RAGEUX FUIERAIT-IL
SON CLAN ?



UNE MASSUE
S'ENVOLANT
DES BUISSONS
VINT FRAPPER
LA NUQUE DU
FILS DE CRAÛ.
IL NE VIT PAS
LES HOMMES
SURGIR, BRAN-
DISSANT DES
ÉPIEUX...



QUAND IL REVINT
À LUI, IL ÉTAIT
PENDU PAR
LES PIEDS...

QUI ES-TU ?
POURQUOI TE
CONDUIS-TU EN
ENNEMI SUR
NOTRE TER-
RITOIRE !...



JE SUIS
RAHAN, LE
FILS DE CRAÛ !
ET RAHAN N'EST
PAS UN
ENNEMI !

ALORS, POURQUOI
A-T-IL PIÉGÉ UN
"DEUX-DENTS" ?

L'HOMME DÉSI-
GNAIT LA FOSSE
OÙ AGONISAIT
LE MAMMOUTH.



© M. VAILLANT Paris







© M. VARLANT Paris







LES MAINS RUIDES DU CHEF CARES-
SAIENT DOUCEMENT LA CHEVELURE
DE SES ENFANTS... RAHAN COMPRE-
NAIT LES SENTIMENTS DE CES
CHASSEURS MENACÉS DE FAMINE...

© M. VAILLANT Paris



...MAIS LEUR LIVRER
UN HOMME SANS LE-
QUEL IL EUT REJOINT
LE "TERRITOIRE DES
OMBRES" N'ÉTAIT-CE
PAS FÉLONIE ?...



N'ÉUT ÉTÉ LE COUTELAS
D'IVOIRE, IL EUT SANS
DOUTE ABANDONNÉ CES
CHASSEURS À LEURS
QUERELLES... MAIS IL Y
AVAIT LE COUTELAS !...
AUSSI, LA NUIT VENUE,
IL SE MIT EN CHASSE



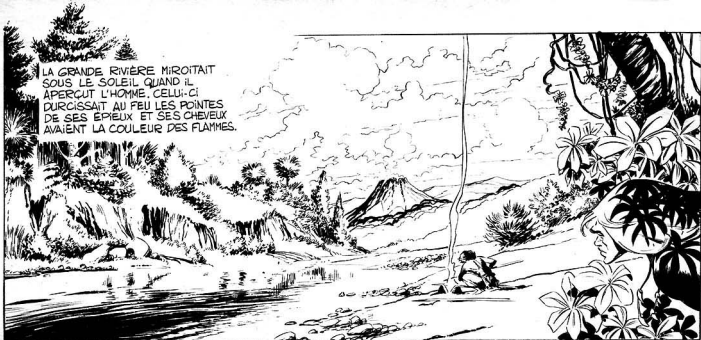
NON LOIN DU PIÈGE, IL RETROUVA
LES TRACES DE HO-NAK... MAL-
GRÉ LES TÉNÉBES, IL SAVAIT
RIEN QU'EN PALPANT LE SOL,
SUIVRE LA PISTE D'UN ANIMAL
... OU D'UN HOMME...

1347



AU PETIT JOUR, LES
TRACES DU CHASSEUR
SE MÉLÈRENT À CELLES
D'UN MAMMOUTH...

HO-NAK
A TROUVÉ UN
AUTRE "DEUX-DENTS" !
IL SUIV SA
PISTE !



© M. VAILLANT Paris



LES MIENS ME TRAQUENT DEPUIS DES LUNES! ILS SONT DEVENUS MES ENNEMIS! ET PUISQUE RAÏHAN OBEÏT À BAHÔ, IL EST AUSSI MON ENNEMI! AL VÛ! MOURRIR... GORHE EN "DEUX-DENTS!"

L'ÉPÉE CHUJINTA AUX OREILLES DU FILS DE CRAO QUI AVAIT PRÉVU CETTE RÉACTION...

HO-NAK APPRENDRA QUE RAHAN EST PLUS AGILE QUE "DEUX-DENTS"!

HO-NAK APPRENDRA QUE RAHAN EST PLUS AGILE QUE 'DEUX-DENTS'!

© BEL VAILLANT Paris

LE CHASSEUR N'EU
PAS LE TEMPS DE
SAISIR UN AUTRE ÉPIEU.
LES DEUX HOMMES
ROULÈRENT SUR LA
BERGE BOUEUSE...

PI
E
G

LES CRIS DE JOIE S'ÉLEVÈRENT
LES ENFANTS DE BAHO SUR-
LENT DES TAILLIS.

NOUS T'AVONS
SUIVI, RAHAN ! NOUS
VOULIONS VOIR
COMMENT TU
CAPTURERAS
HO-NAN !!

LES CRIS DE JOIE S'ÉLEVÈRENT
LES ENFANTS DE BAHO SUR-
LENT DES TAILLIS.

NOUS T'AVONS
SUIVI, RAHAN ! NOUS
VOULIONS VOIR
COMMENT TU
CAPTURERAS
HO-NAN !!

LE CORPS À CORPS
FUREUX AVAIT EN-
TRAÎNÉ LES DEUX
HOMMES DANS L'EAU
MÊME DE LA RIVIÈRE,
HEUREUSEMENT PEU
PROFONDE...
HO-NAK ÉTAIT AUSSI
ROBUSTE QUE
SON ADVERSAIRE...

11

IL PRIT UN INSTANT
LE DESSUS ET MAIN-
TINT LE VISAGE DE
RAHAN SOUS L'EAU.

HO-NAK
NE TE VOULAIT
PAS DE MAL MAIS
PUISQUE TU OBEIS
A' BAHO, TU DOIS
MOURIR !

LES ENFANTS SUIVAIENT
LE COMBAT AVEC ANXIETE.
LE REDOUTABLE HO-NAK
ALLAIT-IL NOYER RAHAN ?

© M. VAILLANT Paris

NON ! LE FILS DE CRAO
S'ETAIT DEGAGE, S'ARC-
BOUTANT SUR LE DOS...
SES JAMBES SE DETEN-
DIRENT, CATAPULTANT LE
TUEUR DE MAMMOUTHS...

RAAHHH!!



A L'INSTANT
OU LES DEUX
HOMMES SE
REDRESSAIENT,
LE BARRIS-
SEMENT D'UN
"DEUX-DENTS"
RETENTIT...
LA-BAS, LE
MAMMOUTH
CHARGEAIT
LES ENFANTS !

LA HAINE CRISPA LES
TRAITS DE HO-NAK QUI
SE RUJA SUR LA BERGE
DEVANÇANT RAHAN...

NON !! TU ME
TUEAS PAS CES
ENFANTS, "DEUX-
DENTS" !!

??





ARRACHANT L'ÉPIEU
FICHÉ EN TERRE,
HO-NAK, AVEC UN
INCROYABLE COURAGE,
SE PORTAIT À
LA RENCONTRE
DU MONSTRE !



À QUELQUES PAS
DE LA BÊTE, IL
PROJETA SON
ARME... CELLE-CI
PÉNÉTRA LE
POITRAIL DU
MAMMOUTH QUI
POURSUIVIT SA
COURSE...



ET LE FILS DE CRAO
VIT LE CHASSEUR REN-
VERSE, DISPARAÎTRE
ENTRE LES PÂTES
ÉNORMES DU MONSTRE.



HO-NAK
NOUS A SAU-
VES !... IL... IL
S'EST SACRIFIÉ
POUR NOUS !...

L'AUDACIEUSE DIVER-
SION DE HO-NAK AVAIT
PERMIS AUX ENFANTS
DE BAHU DE SE RÉFU-
GIER DANS LES TAILLIS.



LE MAMMOUTH
CHARGEAIT
MAINTENANT
RAHAN QUI
S'ÉTAIT ARMÉ
D'UN DES ÉPIEUX
DE HO-NAK...

L'ÉPIEU, LANCÉ AVEC
VIOLENCE, VOLA VERS
LE POITRAIL VELU ET
S'Y FICHA PROFONDEMENT...

SCHRONK!



© M. VALLANT Paris

...LE CIEL S'OBSCURCIT
AU-DESSUS DE RAHAN
QUI EUT L'IMPRESSION
QU'UNE AVALANCHE
DE POILS L'ENSEVE-
LISSAIT...

AAAAHHHHH!!!



QUELQUE CHOSE LE CEIN-
TURA BRUTALEMENT ET LE
CIEL APPARUT À NOUVEAU.
HAPPE PAR LA TROMPE, IL
VIT L'ÉCHINE MONSTRUEUSE
DU "DEUX-DENTS"...



...IL ENTREVIT AUSSI,
LÀ-BAS, HO-NAK QUI
REVENAIT À LUI... PUIS
TOUT LE PAYSAGE
SE RENVERSA...

1347

LE MAMMOUTH L'AVAIT
PROJETÉ À TERRE...
ÉTOURDI PAR LE CHOC,
IL DISTINGUA VAGUEMENT
LE MONSTRE QUI, APRÈS
S'ÊTRE ÉLOIGNÉ, ALLAIT
LE CHARGER À NOUVEAU...



RAHAN CONSTATA QU'IL N'ÉTAIT QU'À QUELQUES PAS DU FEU SUR LEQUEL HO-NAK AVAIT FAIT DURCIR LES POINTES DE SES ÉPIEUX...

LE DERNIER DE CES ÉPIEUX ÉTAIT RESTÉ DANS LE FEU ET LE BOIS DUR COMMENÇAIT À FLAMBER...

RAAHHH!!!



© M. VALENT PIRE

RAHAN S'EN SAISISSEIT QUAND LE SOL TREMBLA DERRIÈRE LUI... LE MAMMOUTH ATTAQUAIT!

**APPROCHE
"DEUX-DENTS"
RAHAN T'AT-
TEND!!**



HO-NAK, DE LOIN, HURLAIT DES ENCOURAGEMENTS HAINEUX...

**TUE-LE,
RAHAN! TUE-LE!
APRÈS JE CONNAÎ-
TRAI LA PAIX!!!**



COMME LE MONSTRE ARRIVAIT SUR LUI, LE FILS DE CRAO SE JETA DE CÔTÉ...

**TU NE
SURPRENDRAS
PAS RAHAN DEUX
FOIS "DEUX-
DENTS"!**





LA POINTE DE L'ÉPIEU
ENFLAMME QU'IL VENAIT
DE PROJETER, DISPA-
RUT DANS L'ÉPAISSE
TOISON DU MAMMOUTH.



UNE FLAMME S'ÉLEVA
AUSSITÔT, DEVORANT
LE FLANC DE LA BÊTE...
ELLE COURUT VERS
L'ÉCHINE, ENVELOPPA
LES PATES...

© M. VAILLANT Paris



UN INSTANT PLUS
TARD TOUTE LA
TOISON DU MASTO-
DONTE FLAMBAIT
COMME UNE TOR-
CHE... BARRIS-
SANT D'EFFROI
ET DE DOULEUR
IL S'ENFUIT VERS
LA FORÊT...



LES ENFANTS ARRIVÈRENT ET HO-NAK
S'ÉLANÇA VERS RAHAN... LA HAÏNE AVAIT FUI
DU REGARD DU CHASSEUR...

LE
DERNIER
"DEUX DENTS"
N'IRA PAS
LOIN...



LE DERNIER ?
QUE VEUT DIRE
HO-NAK ?

HO-NAK
S'ÉTAIT JURÉ
DE TUER CINQ
"DEUX-DENTS" !
CELLI-CI ÉTAIT
LE CINQUIÈME !







© M. VARLANT Paris





Journal ^{des} Jeux

ANOMALIES

Je me demande qui des 3 personnages est le plus étonné par les anomalies et erreurs qui fourmillent sur la banquise.

A moins que ce ne soit vous ?

Si vous trouvez plus de 10 anomalies, c'est que vous êtes déjà très malin.

Solution en dernière page du Journal des Jeux.



CETTE SEMAINE :

**56 MAGNIFIQUES LOTS A GAGNER
AVEC**

LE SUPER JEU-CONCOURS PRIMÉ

CINQ EN UN

O.-A. GRANDJEAN

- AH ! CETTE TELE !... -

On en oublie de diner... les spaghetti deviennent lasso... et bébé perd sa cuillère...

Au fait, où est donc cette cuillère ? Et où sont donc passés les oiseaux dont le vol suivait notre cow-boy ? Aux dernières nouvelles, on nous dit qu'ils sont allés se promener quelque part dans le journal. Alors, cherchez bien... L'absence des oiseaux n'est pas le seul détail qui change d'un écran de télévision à l'autre. Il y en a encore cinq autres. A vous de les trouver et de trouver quel est le détail qui a été répété cinq fois. Pouvez-vous dire également quel est, des deux carrés, le blanc et le « cornu », celui qui est le plus grand ?

MODOMINOS

Si vous mettez bout à bout les deux dominos PAIN et DEMI, vous vous apercevrez que la dernière syllabe du premier: « IN » ajoutée à la première syllabe du second: « DE » donne le mot intermédiaire « IN-DE ».

Continuez de la même manière en mettant tous les dominos bout à bout dans l'ordre convenable et vous formerez une chaîne continue de 15 mots (les 8 mots des dominos et 7 mots intermédiaires).



Les lecteurs nous racontent "les meilleures"

Chaque semaine nos lecteurs nous envoient leurs meilleures blagues, charades, devinettes... Nous publions dans cette rubrique les meilleurs envois, le meilleur d'entre eux étant récompensé par un magnifique cadeau.

Une devinette de Nadine Thiébault (Paris-13*) :

Dans quel pays trouve-t-on les plus vilains chats ?

Réponse : en Suisse car il y a des chalets (chats - laids).

Une histoire drôle de Philippe Le Postec (Clermont-Ferrand) :

Dans une vente aux enchères, un magnifique perroquet vient d'être présenté au public. La mise à prix est de 200 F. Les enchères commencent : — M. Dupont : 250 F. — Une voix : 300 F. — Dupont : 350 F. — Une voix : 400 F. — Dupont : 450 F, etc.

Le petit jeu se poursuit jusqu'à 1 500 F. M. Dupont finit par remporter les enchères.

Quand il est en possession de l'animal, il demande au commissaire-priseur :

— J'espère qu'à ce prix-là il parle ?

— Je crois bien qu'il parle !... c'est lui qui a fait monter les enchères...

Roger Dal a sélectionné l'histoire drôle de Roland Canou (Quimperlé) :

Au café, un client important appelle le garçon :

— Garçon, s'il vous plaît, un peu plus de sucre !

— Encore, monsieur ? Mais vous venez d'en mettre au moins six morceaux.

— Je sais, mais ils fondent tous.

Un problème important :

l'argent de poche



Le CRÉDIT LYONNAIS

a fait éditer spécialement pour les jeunes cette brochure, que vous recevrez gratuitement en vous recommandant de "PIF"

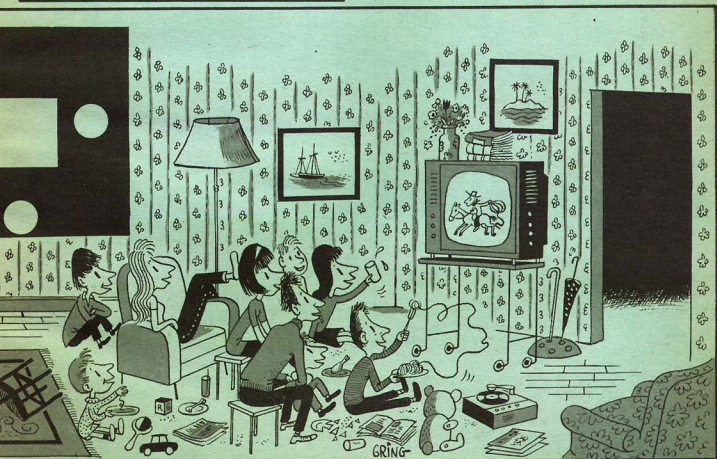
et en la demandant à :

Publi-Jeunesse 171, avenue de Neuilly - 92-Neuilly.

Joignez une enveloppe timbrée à 0,50 F.

portant vos nom et adresse.

P.J.





Avez-vous TROP D'AMOUR-PROPRE ?

L'amour-propre est une drôle de chose, il est mauvais d'en avoir trop, mais mauvais aussi de ne pas en avoir assez. Vous voyez ce que je veux dire ?

Sans être un défaut majeur, l'excès d'amour-propre peut avoir des conséquences désastreuses car il ronge l'amitié et conduit tout droit à l'orgueil.

Avez-vous trop d'amour-propre. Vos réponses à ces quelques questions vont vous le dire, si vous répondez par...



1. Reconnaissez-vous de bonne grâce que vous vous êtes trompé, même si rien ne vous y oblige ?

2. Cela vous est-il indifférent que quelqu'un passe devant vous, avant son tour, dans une file d'attente ?



3. Quand vous êtes fâché avec un copain, est-ce vous qui faites généralement le premier pas sur le chemin de la réconciliation ?

4. Acceptez-vous de bonne grâce de travailler en équipe, même si ce n'est pas vous qui dirigez ?



5. Quand vous êtes l'objet d'une plaisanterie riez-vous tout autant et d'aussi bon cœur que les autres ?

OUI
ou
NON

6. Quand on vous a offensé, exigez-vous qu'on vous fasse des excuses ?

7. Si vous laissez tomber en public une pièce d'un centime, faites-vous semblant de ne pas vous en apercevoir ?

8. Préférez-vous un juste reproche à un compliment qui n'est pas sincère ?

9. Etes-vous vexé quand vous perdez en jouant ?

10. Détectez-vous qu'on ne prenne pas au sérieux ce que vous dites et affirmez ?

11. Quand vous tombez, vous fâchez-vous si on rit ?

12. Et refusez-vous qu'on vous aide à vous relever ? ..

OUI
ou
NON



Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « OUI » à l'une des questions suivantes : 6, 7, 9, 10, 11, 12.

Un point également pour « NON » à : 1, 2, 3, 4, 5, 8.

Faites le compte de vos points, puis allez voir ce qu'il faut en penser aux solutions... même si votre amour-propre doit en souffrir un peu...

le jeu

des bulles

PAR
ROGER
DAL

PHARABULLES

Par une affreuse nuit de tempête, le petit navire a touché un écueil et a sombré. Mais comme cela s'est passé tout près d'un phare, tout le monde pourra être sauvé. Dans le fracas du vent et des flots, les paroles que prononcent les personnages de cette scène se mélangent quelque peu.

Pouvez-vous dominer la tempête et rendre à chacun la parole qui lui appartient ?



GRING

ENIGME...



DESSIN : MOALLIC
TEXTE : CRESPI

Chaque semaine, Ludovic détective privé, vous propose une énigme. Observez chaque détail et menez l'enquête. A vous de jouer :

TRAFIC D'OR

Le commissaire Labosse a convoqué LUDO à Aix-en-Provence. D'astucieux trafiquants d'or réussissent à passer la douane sans jamais être confondus.



2. LUDO suggère de les faire suivre tout au long de leur parcours afin de connaître leurs faits et gestes.



4. Aldo et Sébastien, les deux gangsters, arrivent à San-Remo.



1. Chaque semaine, les trafiquants font ainsi les 250 km qui séparent Aix-en-Provence de San-Remo en Italie.



3. Ce jour-là, les trafiquants quittent Aix ; un motard de la police se lance sur leurs traces.



5. Le motard, de retour à Aix, fait le compte rendu de sa filature et LUDO comprend tout.

LUDOVIC A TROUVÉ, ET VOUS ?...

SUPER JEU

CONCOURS PRIMÉ

**TOURNEZ LA PAGE ET GAGNEZ
L'UN DE CES 56 MAGNIFIQUES LOTS**

1^{er} au 4^e prix :

UNE CADY

offerte par Motobécane, Moto-confort.



12^e au 14^e prix :

UN SUPER DING-BALL

offert par France Jouets.

Les agréments d'un véritable billard électrique.



5^e prix :

UNE BASE SPATIALE

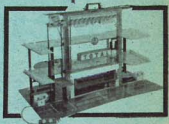
offerte par Jouets Rationnels.



15^e au 17^e prix :

UN GARAGE PLIANT

à quatre paliers, il comporte tous les aménagements des grands garages modernes.



6^e au 9^e prix :

UN CRUISER

offert par Exico.



18^e au 26^e prix :

UN JEU DES "MILLE BORNES" luxe

offert par Dujardin.



10^e au 11^e prix :

UN ORDINATEUR

offert par Jouets Rationnels. L'ordinateur Jouets Rationnels 01 est plus qu'un jouet. C'est un jeu scientifique qui permet la vulgarisation, d'une façon simple et agréable, des principes des véritables ordinateurs.



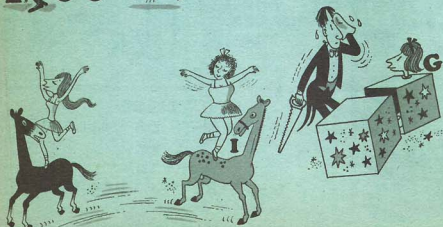
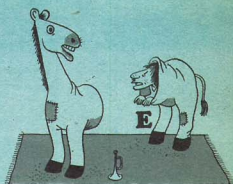
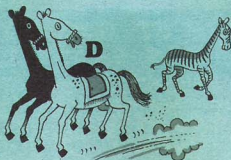
27^e au 56^e prix :

UN LIVRE "LES ENFANTS DE VALLAURIS et les TAUREAUX" ILLUSTRÉ PAR PICASSO

offert par les Editions La Farandole.

SUPER JEU-CONCOURS PRIME

de Roger Dal



GAGNEZ l'un des 56 magnifiques lots

(liste en page 59) en rendant à chaque personnage sa propre phrase.

Voici quelques scènes qui se passent sur la piste. Un « drôle de cirque ». Chaque personnage doté d'une lettre prononce l'une des phrases suivantes :

1. Recule Toto... on est coupé !
2. Un peu de feu, s'il vous plaît.
3. Je me le mange tout de suite, ou comme dessert ?
4. Je me demande où est passé ce lapin ?
5. J' peux faire cuire mes deux œufs ?
6. Question de poids, tu as de la chance...
7. Sa vie ne tient qu'à un fil.
8. Tâche de mieux viser qu'hier.
9. Tiens, il a mis un pyjama.
10. N'oublie pas de me recoller avant de partir.
11. Le tout est de bien se tenir.

Pour gagner, il vous faut d'abord inscrire dans la liste du bulletin-réponse, à la suite de la lettre de chaque personnage, le numéro de la phrase qu'il prononce. Une fois que vous aurez rendu à chaque personnage la phrase qui lui convient, vous classerez ces onze dessins, en mettant en tête de liste celui qui vous semble le plus drôle et en fin de liste le moins amusant.

Le gagnant sera celui qui, ayant attribué convenablement à chaque personnage la phrase qui lui convient, aura envoyé la liste de préférence la plus proche de celle qui a déjà été établie par le Jury.

RÈGLEMENT DU SUPER JEU-CONCOURS

Le gagnant sera celui qui, ayant répondu correctement aux questions, aura fourni une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX.

S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager.

Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ».

Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et les réponses que vous aurez trouvées (tout cela en lettres majuscules).

Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIME DE « PIF » N° 1347.

B.P. PARIS 90-10.

Il devra être posté au plus tard le mardi 30 mars à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Il ne sera pas tenu compte des envois postés après cette date. La solution et le nom du gagnant seront publiées dans le numéro 1355.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'imprimerie Montsouris, ainsi que leurs familles, ne peuvent participer à ce concours.

Ne peuvent participer à ce jeu-concours que les lecteurs résidant en France, en Belgique ou en Algérie.

BULLETIN-RÉPONSE

Découpez suivant le pointillé.

NOM Prénom Age

Rue N°

Ville Département

Lettre des personnages

Numéro des phrases

Voici ma liste de préférence :
(ne mettre que la lettre des personnages).

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K

N°
N°
N°
N°
N°
N°
N°
N°
N°
N°
N°

1°
2°
3°
4°
5°
6°
7°
8°
9°
10°
11°

solution des JEUX

LE JEU DES ANOMALIES

TAPIS AU POLE

- Un arabe au pôle, c'est déjà une anomalie, non ?
- L'igloo comporte des briques.
- Une fleur dans la glace, c'est plutôt rare.
- Le pingouin fume la pipe.
- L'arabe marche sur des patins à roulettes.
- Sa paire de bretelles a quatre pattes.
- Le harpon de l'Esquimau a une pointe à chaque bout.
- Il y a un cygne.
- Et, un arabe au bout du harpon.
- L'igloo du fond a l'air d'une pagode.
- Et il y a un navire de la Méditerranée à l'horizon.
- Il est rare aussi que les Esquimaux se servent de bateaux pneumatiques.

CINQ EN UN : « AH ! Cette télé !... »

Les anomalies de la télévision : les cinq erreurs constatées entre les deux projections du même film sont les suivantes :
— le cheval de droite a des sabots noirs — il possède normalement une queue — son cavalier a un chapeau au fond carré — le lasso est plus long — le foulard est noué sur la nuque.

La cuillère de bébé forme le bras du tourne-disque.

Le détail répété : il s'agit de l'abat-jour de la lampe sur le téléviseur de gauche, dont on retrouve la forme dans la fleur géante — dans le pouf — dans le couvercle de la cloche à fromage — et en porte-parapluie (à droite, près de la porte).

Le jeu optique : les « cornes » du carré noir donnaient l'impression que ce carré était plus grand que l'autre. En fait, il n'en est rien, les deux carrés ont les mêmes dimensions. Il vous suffit de mesurer leurs médianes pour vous en rendre compte.

Le vol d'oiseaux se trouve... dans le coin à gauche du dessin (au-dessus de la chaise).

MODOMINOS

pain — Inde — demi — mite — télé — leur — urne —
neve — veda — dais — issu — sure — reçu — cube — beau.

PHARABULLES

1 H — 2 G — 3 F — 4 A — 5 E — 6 I — 7 B — 8 C
— 9 D.

TEST : AMOUR-PROPRE

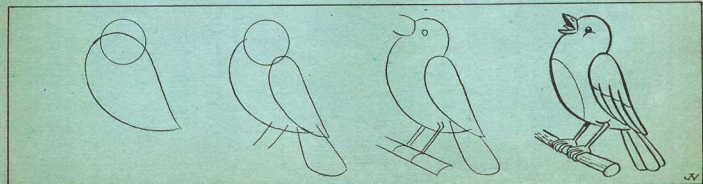
— Si vous avez plus de 8 points, vous avez évidemment beaucoup trop d'amour-propre. Vous devez quelquefois en souffrir inutilement. Il vous reste à mesurer exactement l'importance des petits faits de la vie et à ne plus faire toute une histoire pour une chose sans gravité.

— Entre 4 et 8 points, vous faites passer toujours vos sentiments comme vos bonnes raisons avant les exigences de l'amour-propre... et c'est très bien ainsi.

— Moins de 4 points, vous pourriez réagir un peu plus énergiquement dans certains cas. Sans quoi vous risquez qu'on vous reproche de manquer d'amour-propre et même de personnalité.

ENIGME LUDOVIC

Les bandits se sont arrêtés quatre fois pour prendre de l'essence. Or, n'importe quelle voiture peut faire 250 km sans se ravitailler... à moins qu'une partie de son réservoir soit occupée par autre chose... Par de l'or en l'occurrence.





LÉO... bête à PART...

Scénario et dessin de R. MAS



Bientôt dans les stations-service.

Un trésor chez Mobil: toute une collection de pierres fines d'Afrique du Sud et des Amériques.

Les pierres fines, ce sont des pierres naturelles, véritables bijoux qu'on extrait dans les fabuleux pays riches en pierres précieuses : l'Afrique du Sud et ses diamants, les Amériques et leurs trésors mystérieux.

Elles t'attendent chez Mobil : il y en a 10 différentes avec chacune son histoire que tu découvriras

dans le dépliant édité par Mobil.

Tu pourras les collectionner dans un très bel écrin offert par Mobil. Tu pourras aussi les fixer toi-même sur des bagues, des bracelets, des colliers, des ceintures, etc... De quoi faire de merveilleux cadeaux à ta maman, tes amis... et à toi aussi.

Nous ne t'en disons pas plus. Tout est expliqué dans le dépliant. Tu n'as qu'une chose à faire : rappeler à ton papa quand il s'arrêtera dans une station-service Mobil, de réclamer ses pierres fines, le dépliant et l'écrin... et un support de décoration spécialement conçu pour ta propre collection de pierres fines.



Agate
mousse



Jaspe rouge



Œil de tigre



Cornaline



Aventurine



Quartz rose



Améthyste



Obsidienne

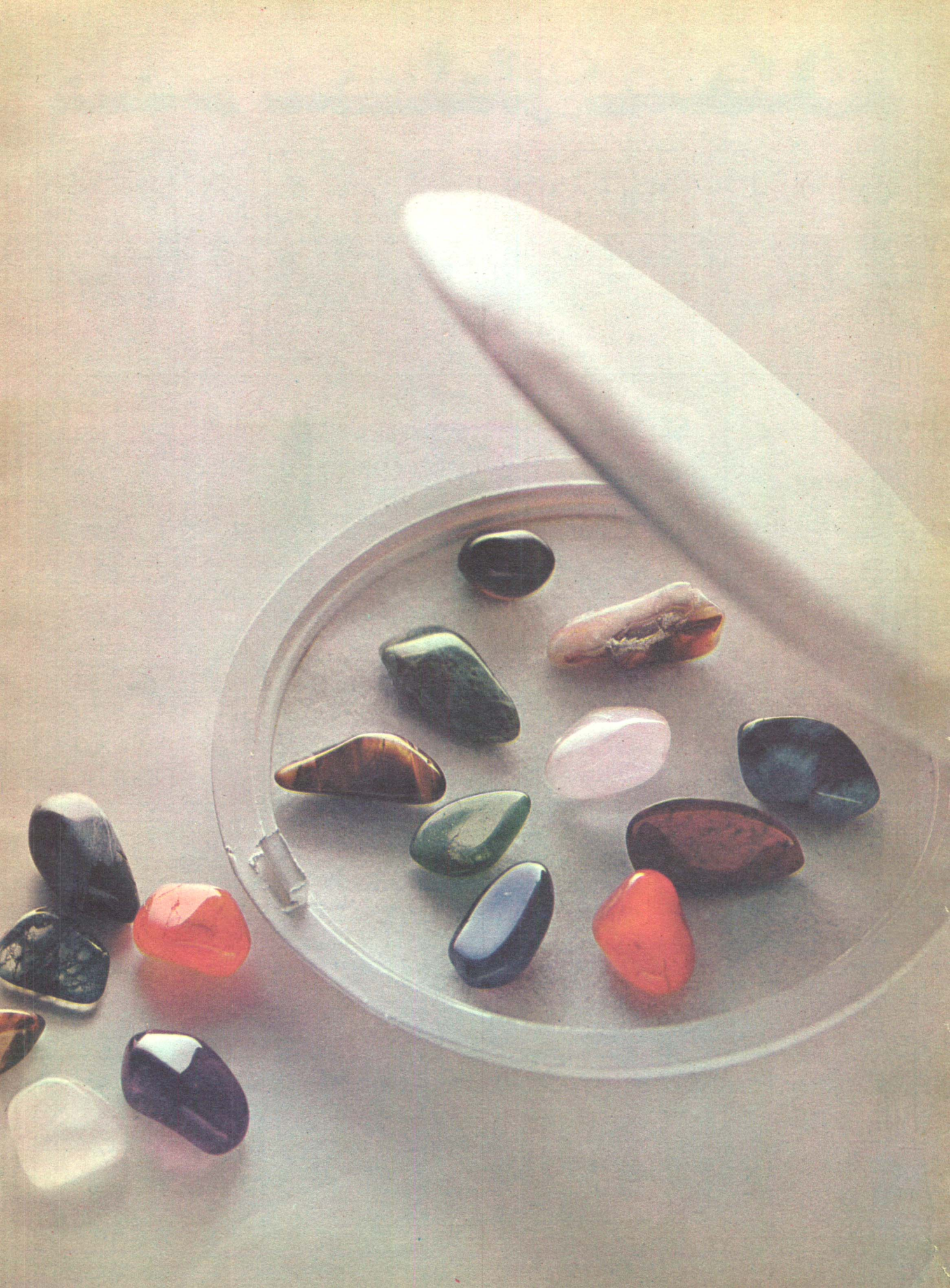


Larme
d'Apache

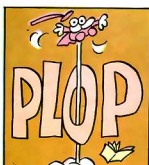
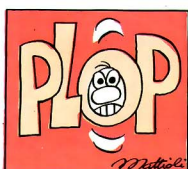
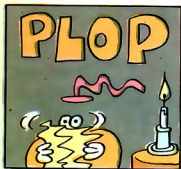
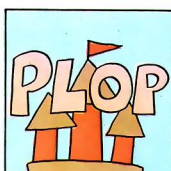
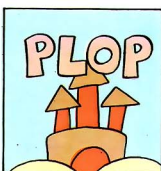
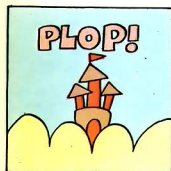


Agate du
Mexique





M le magicien... par m.m.





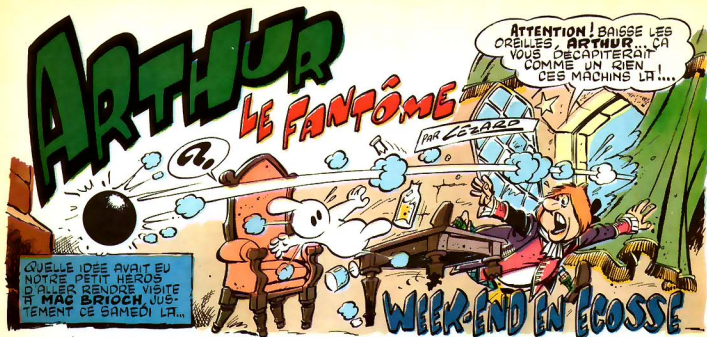
PLACID et MUZO

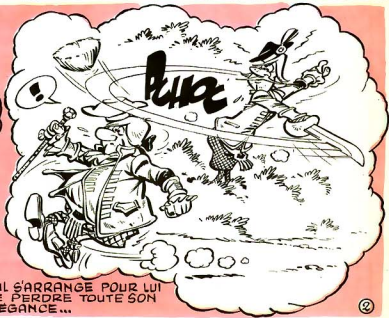
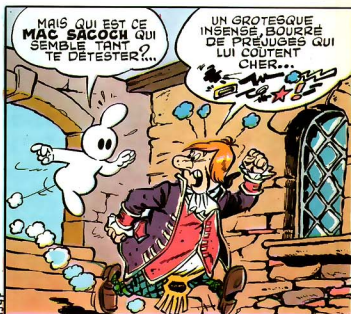


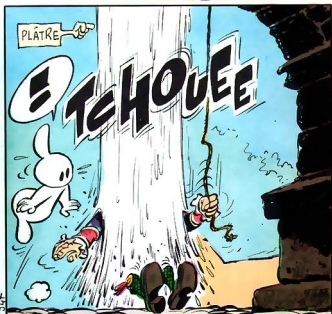
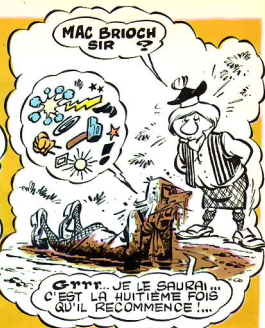
D'après les personnages de C. ARNAL. Scénario et dessins de J. NICOLAOU

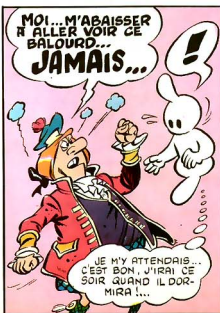
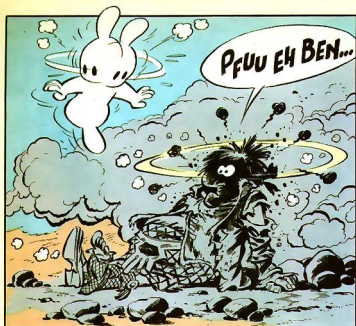


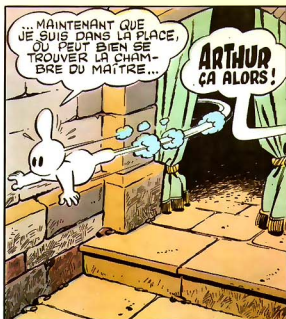
NICOLAOU 1347

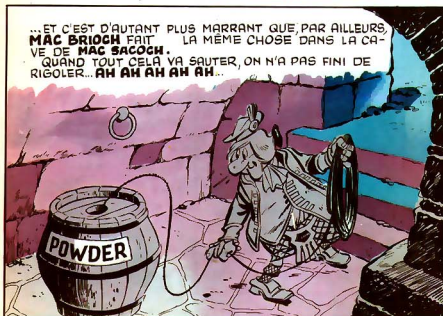
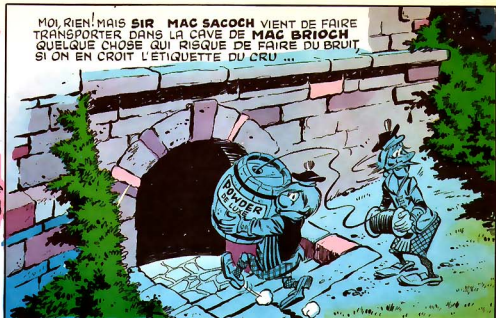


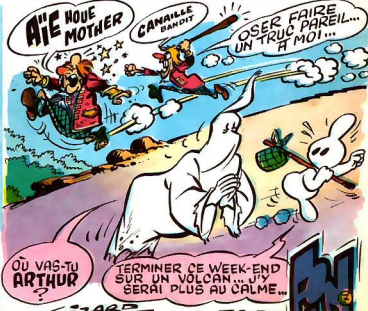
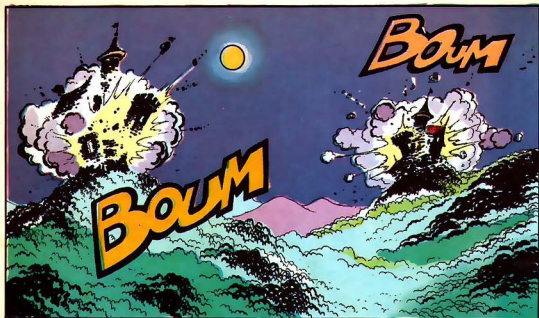












LA SEMAINE PROCHAINE :

Un grand récit d'aventure en 20 pages

DOCTEUR JUSTICE

dans

"ALERTE A GÈNES"

Une histoire passionnante de 10 pages

TEDDY TED

dans

"LE FILS DE L'OCÉAN"

Un grand récit comique de 7 pages

LES AS

dans

"C'EST CUIT POUR LES BOUILLEURS DE CRU"

Une nouvelle histoire de PIF

CORINNE ET JEANNOT - COUIK - GAI-LURON - NESTOR -

PIFOU - LA JUNGLE EN FOLIE

- HORACE - LÉO BÊTE A PART -

M. LE MAGICIEN - PLACID ET MUZO

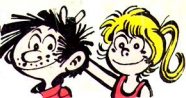
LE JOURNAL DES JEUX

et...

**UN NOUVEAU
GADGET**

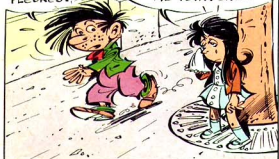


Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT



TIENS! ISABELLE CHEVALIER?... MAÏS, TU FLEURES!

SNIF! À CAUSE DE TOUTES VOS HISTOIRES, MICHEL L'AVABRE NE VEUT PLUS ME VOIR... SNIF!



PAR TABARY.

IL N'EST PAS DANS LE COIN, AU MOINS, TON MICHEL L'AVABRE? PARCE QU'IL EST PLUTÔT NERVEUX LE GAÏC!

NON, IL EST EN BANLIEUE! IL PASSE LA JOURNÉE À AIDER SON ONCLE QUI EST SARAGISTE...



TU SAIS, ISABELLE, QUE LA RESPONSABLE DE TES MALHEURS, ET DESMIEN, C'EST CORINNE! ET JE SOUÇONNE CETTE THIPPE D'ÊTRE AUSSI JALOUSE QUE TON MICHEL! DE CE FAIT JE CROIS AVOIR TROUVÉ LE MOYEN DE NOUS VENGER!...



VIENS ISABELLE! NOUS ALLONS LA FAIRE SOUFFRIR, EN LUI FAISANT CROIRE QUE NOUS NOUS AIMONS!!



LÀ VOILÀ! VITE! SERRE-TOI CONTRE MOI ISABELLE! PRENDS UN AIR AMOUREUX! IMAGINE QUE JE SUIS MICHEL L'AVABRE! EN PLUS BEAU, BIEN SÛR!



BONJOUR CORINETTE!...

C'EST... VRAI ISABELLE CE QUE DIT JEANNOT?

HEULBAHOU! JE CROIS QUE JEANNOT EST TRÈS GENTIL, AVEC DE GRANDES QUALITÉS DE COEUR, ON NE PEUT PAS EN DIRE AUTANT DE TOI, CORINNE!



ALLEZ VIENS PETITE ISABELLE!...

ALORS, QUE FAIT-ELLE?

ELLE EST TOUTE TRISTE!... LA PUNITION EST SUFFISANTE JEANNOT, ALLONS LUI DIRE QUE C'EST UNE PLAQUE, JE N'AIME PAS FAIRE SOUFFRIR LES GENS, ET LA VEN-GEANCE EST UN VILAIN SENTIMENT!



...C'ÉTAIT UNE PLAQUE?!! DONC, C'EST TOUJOURS MICHEL L'AVABRE QU'IL M'AIME? EH BIEN, J'AIME MIEUX ÇA! J'ÉTAIS DRÔLEMENT EMBÊTÉE TU SAIS?... JE ME POSEAIS DES QUESTIONS!



HA! HA! NOUS T'AVONS BIEN EUE CORINNE!

CAR, SI VOTRE AMOUR AVAIT ÉTÉ VRAI, JE CROIS QUE JE N'AURAIS PAS OSÉ VOUS FAIRE ÇA! MAÏS (RISQUE) C'EST UNE PLAQUE! JE PEUX VOUS EN FAIRE UNE AUSSI! HEIN? OUI!...



...ET UNE QUI RAFFORTE! ALLEZ ME CHERCHER TOUS LES DEUX LE CONTENU DE VOTRE TIREDRE S'IL Y A! NON, TU N'AS PAS!...



S'IL J'AI ENREGISTRÉ VOTRE PETITE SCÈNE D'AMOUR SUR MA MINI-CASSETTE! J'IMAGINE LES REACTIONS DE MICHEL S'IL ENT... 134-2



ELLE M'AUT DÉJÀ FAIT LE COUP LA SEMAINE DERNIÈRE!!

MAÏS, BOUGRE D'IDIOT! C'EST TOI QUI M'ENTRAÎNE DANS TOUTES CES!! TRAQUENARDS IMBECILES!!

